



⑯ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

⑯ Patentschrift
⑯ DE 196 00 787 C 2

⑯ Int. Cl.⁷:
G 07 F 17/34

⑯ Aktenzeichen: 196 00 787.9-45
⑯ Anmeldetag: 11. 1. 1996
⑯ Offenlegungstag: 22. 5. 1997
⑯ Veröffentlichungstag
der Patenterteilung: 19. 9. 2002

Innerhalb von 3 Monaten nach Veröffentlichung der Erteilung kann Einspruch erhoben werden

⑯ Innere Priorität:

195 42 483. 2 15. 11. 1995
195 42 556. 1 15. 11. 1995

⑯ Patentinhaber:

NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑯ Vertreter:

Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

⑯ Erfinder:

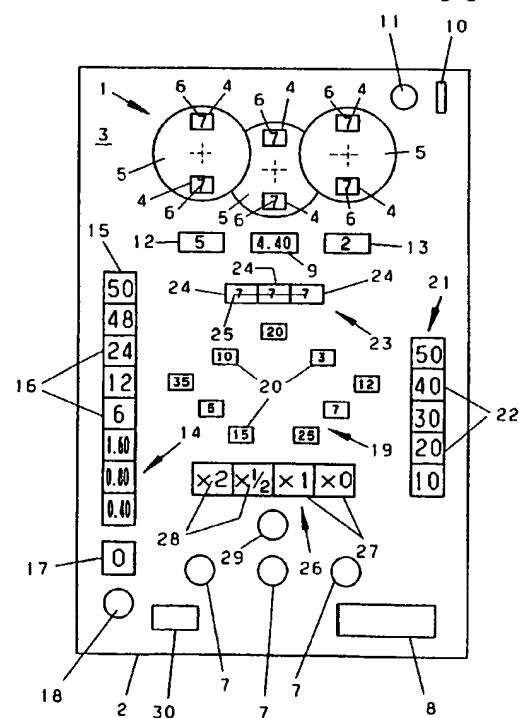
Niederlein, Horst, 55411 Bingen, DE; Ochs, Gerhard, 63741 Aschaffenburg, DE

⑯ Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
gezogene Druckschriften:

DE 37 12 841 A1

⑯ Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät und Verfahren zum Betreiben eines solchen Unterhaltungsgeätes

⑯ Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät mit
einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen be-
legten Umlaufkörpern nach deren Stillsetzung eine einen
über Gewinn oder Verlust angebende Symbolkombinati-
on anzeigt,
wenigstens einer aus mehreren gewinnindividuellen An-
zeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrich-
tung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter
Gewinn ausspielbar oder kumulierbar ist, und
einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablauf-
steuerung,
gekennzeichnet durch eine mehrere mit unterschiedli-
chen Wertigkeiten belegte Symbolfelder (27) umfassende
Anzeigeeinrichtung (26) der eine Betätigungsstaste (7, 18,
29) zugeordnet ist.



Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Unterhaltungsgerät und ein Verfahren zum Betreiben eines solchen Unterhaltungsgerätes mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern nach deren Stillsetzung eine einen Gewinn oder Verlust angebende Symbolkombination anzeigt, wenigstens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar oder kumulierbar ist, und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung.

[0002] Unterhaltungsgeräte dieser Art sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehene Spielgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkt- und/oder Sonderspielgewinne, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt, in Aussicht gestellt.

[0003] Um einen Spieler zur Benutzung derartiger Unterhaltungsgeräte anzuregen und ihn auch während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln, wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen. So ist es üblich, an diesen Unterhaltungsgeräten Betätigungsorgane für den Spieler anzubringen, die in der Regel auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken. Durch Betätigung einer Starttaste kann der Spieler einen oder mehrere Umlaufkörper starten, wodurch dem Spieler ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen vermittelt wird. So kann beispielsweise durch Betätigung einer Taste innerhalb einer bestimmten Zeitdauer einer der Umlaufkörper durch den Spieler nachgestartet werden, um ihm die Möglichkeit einzuräumen, eine gewinnbringende Symbolkombination zu erzielen. Darüber hinaus sind für die übrigen Umlaufkörper Stopptasten vorgesehen, um dem Spieler zu gestatten, einen sich drehenden Umlaufkörper anzuhalten, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, das Spielgeschehen und damit die aus dem Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen zu können.

[0004] Weiterhin sind Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen bekannt, die als Risiko-Spieleinrichtungen, die es dem Spieler ermöglichen, bei Risiko eines Verlustes den bereits erzielten oder weiteren Gewinn zu erhöhen, oder als Ausspiel-Spieleinrichtungen, die es dem Spieler ermöglichen, ohne Gefahr eines vollständigen Verlustes den bereits erzielten Gewinn zu erhöhen oder zu erniedrigen, ausgebildet sein können. Aus der DE 37 12 841 A1 ist ein Unterhaltungsautomat bekannt, bei dem zu Beginn eines jeden Spiels der Spieler mittels eines Bedienelementes das gewünschte Risikoverhältnis beim Spiel in der Risikospieleinrichtung vorwählen kann, mit dem er unter Einsatz seines Gewinns einen erhöhten Gewinn erzielen möchte. Das gewählte Risiko wird hierbei dem Spieler sichtbar in einem Anzeigeeorgan dargestellt. So mit kann der Spieler nach einem erzielten Gewinn in der Symbol-Spieleinrichtung lediglich ein bestimmtes Risikoverhältnis in der Risikospieleinrichtung vorwählen, wobei nur die Alternative besteht, den Gewinn vollständig zu verlieren oder entsprechend dem gewünschten Risikoverhältnis zu erhöhen.

[0005] Unterhaltungsgeräte dieser Art sind häufig weiter-

hin mit einer Jackpot-Einrichtung versehen, in der in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichte Punkte, Symbole, Symbolkombinationen usw. kumuliert werden, die zu keinem Gewinn führen, wobei der Inhalt des Jackpots nach einem bestimmten Gewinnplan ausgelöst oder ausgespielt wird.

[0006] In der Regel werden bei derartigen münzbetätigten Unterhaltungsgeräten die in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erzielten Gewinne lediglich einfach ausgegeben, in der Ausspiel-Spieleinrichtung ausgespielt, in der Risiko-Spieleinrichtung weiterriskiert oder in der Jackpot-Einrichtung angesammelt.

[0007] Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein münzbetätigtes Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, bei dem ein erhöhter Gewinn mit dem Risiko der Verminderung oder des Verlustes eines bereits erzielten Gewinns in Aussicht gestellt wird, um somit die Risikobereitschaft für den Spieler zu erhöhen und den Spielablauf mit größerem Spiel- und Gewinnanreiz auszustalten.

[0008] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe gelöst durch eine oder mehrere mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegte Symbolfelder umfassende Anzeigeeinrichtung, die eine Betätigungsstaste zugeordnet ist. Bei Betätigung der Taste durch den Spieler ist ein bereits in der Symbol-Spieleinrichtung oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erzielter Gewinn nach einem vorgegebenen Spielplan in seiner Wertigkeit veränderbar.

[0009] Die Aufgabe wird verfahrensmäßig dadurch gelöst, daß ein in der Symbol-Spieleinrichtung oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichter Gewinn nach Stillsetzung der Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung oder nach der Darstellung in einer Gewinnergebnisanzeige der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung durch eine den erreichten Gewinn gegebenenfalls verändernden Anzeigeeinrichtung zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren wird.

[0010] Durch diese Maßnahme kann beispielsweise ein in der Symbol-Spieleinrichtung nach dem Stillstand der Umlaufkörper erzielter Gewinn zufallsgesteuert durch den Mikroprozeßrechner des Unterhaltungsgerätes z. B. verdoppelt oder aber auch halbiert werden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, daß der Gewinn zufallsgesteuert lediglich gehalten wird. Im ungünstigsten Fall kann der Gewinn natürlich auch verloren werden. Dennoch oder gerade deswegen wird die Risikobereitschaft für den Spieler erhöht, wenn er die Aussicht hat, den von ihm bereits in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erreichten Gewinn gegebenenfalls noch vergrößern zu können.

[0011] Alternativ wird die Aufgabe der vorliegenden Erfindung auch dadurch gelöst, daß eine in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichte Anzahl von Sonderspielen bei Spielende durch eine Anzeigeeinrichtung zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder in eine Anzahl höherwertiger Sonderspiele umgewandelt wird. Weitere Merkmale ergeben sich aus den Unteransprüchen.

[0012] Durch diese Maßnahme kann beispielsweise eine in der Symbol-Spieleinrichtung nach dem Stillstand der Umlaufkörper erzielte Anzahl von Sonderspielen zufallsgesteuert durch den Mikroprozeßrechner des Unterhaltungsgerätes z. B. verdoppelt oder aber auch halbiert werden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, daß der Gewinn zufallsgesteuert lediglich gehalten wird. Von besonderem Vorteil ist, daß die erreichte Anzahl von Sonderspielen in Sonderspiele höherer Qualität, z. B. Super-Sonderspiele, umwandelbar sind. Dadurch wird der Spielanreiz für den Spieler erhöht, wenn ihm in Aussicht gestellt wird, daß, gegebenenfalls mit dem Risiko der Verringerung der Sonderspiele,

die von ihm bereits erreichte Anzahl von Sonderspielen erhöht oder höher qualifiziert werden kann. Bei dieser Lösung wird zu einem beispielsweise bereits in der Symbol-Spiel-einrichtung erzielten Gewinn, der in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung weiter erhöht wurde, ein weiterer Zusatzgewinn verändert. Auch hierbei wird die Risikobereitschaft für den Spieler erhöht, wenn er die Aussicht hat, den von ihm bereits in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erreichten Gewinn gegebenenfalls durch einen Zusatzgewinn noch vergrößern zu können.

[0013] Bevorzugt kann der in der Symbol-Spieleinrichtung oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichte Gewinn in mehreren Teilschritten vergrößert, gehalten, verkleinert und/oder verloren werden. Das bedeutet, daß beispielsweise ein in der Symbol-Spieleinrichtung erzielter Gewinn verdoppelt wird und dann vom Spieler in der Risiko-Spieleinrichtung riskiert und dabei weiter erhöht wird. Dieser erhöhte Gewinn wird dann in einem günstigen Fall wiederum verdoppelt. In einem ungünstigen Fall kann allerdings der Gewinn auch wieder völlig verlorengehen.

[0014] Die mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegte Symbolfelder der Anzeigeeinrichtung stellen jeweils eine bestimmte Veränderung oder ein Halten des erreichten Gewinns in Aussicht. Die Symbole der Symbolfelder sind bevorzugt Zahlen, Buchstaben oder graphische Elemente. Die Wertigkeiten können beispielsweise durch die Symbole "x2" (Verdoppeln), "x1/2" (Halbieren), "x1" (Halten) und "x0" (Verloren) bzw. "SSP" (Qualifizierung bzw. Umwandlung in Super-Sonderspiele) und "HSP" (Qualifizierung bzw. Umwandlung in High-Sonderspiele) dargestellt werden. Zusätzlich können die jeweiligen Symbolfelder die jeweiligen Wahrscheinlichkeiten des Auftretens des jeweiligen Symbols anzeigen.

[0015] Nach einer Ausführungsform der Erfindung ist die der Anzeigeeinrichtung zugeordnete Taste eine der zu den Umlaufköpfen der Symbol-Spieleinrichtung oder eine zu der wenigstens einen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung gehörige Taste. Nach einer anderen Ausführungsform der Erfindung ist die der Anzeigeeinrichtung zugeordnete Taste eine gesonderte Taste zur Ausspielung der von der Anzeigeeinrichtung umfaßten Symbole unterschiedlicher Wertigkeiten.

[0016] Weiterhin kann die Gewinnergebnisanzeige der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung als gesonderte Anzeige, beispielsweise als Sonderspiele-Ergebnisanzeige, ausgebildet sein. Andererseits ist es auch möglich, daß der Gewinn in einem der Anzeigefelder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung selbst darstellbar ist.

[0017] Als Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen kommen eine Risiko-Spieleinrichtung, eine Ausspieleinrichtung oder eine Jackpot-Einrichtung in Betracht, wobei auch eine Kombination mehrerer dieser Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen an einem Unterhaltungsgerät vorgenommen werden kann.

[0018] Eine Besonderheit der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen besteht darin, daß ein in der Risiko-Spieleinrichtung erreichter Gewinn, beispielsweise eine Anzahl von Sonderspielen, in jeder Stufe der Risiko-Spieleinrichtung durch Betätigung der der Anzeigeeinrichtung zugeordneten Taste vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren oder in eine Anzahl höherwertiger Sonderspiele umgewandelt werden kann. Damit wird ein sehr abwechslungsreiches und risiko-reiches Spielgeschehen zur Verfügung gestellt, wobei die Aussichten auf einen besonders hohen Gewinn, natürlich unter der Gefahr des vollständigen Verlustes, gegeben sind.

[0019] Eine besondere Ausgestaltung der Risiko-Spieleinrichtung liegt darin, daß der in einer Stufe der Risiko-Spiel-einrichtung erreichte Gewinn, z. B. eine Anzahl von Son-

derspielen, weiterriskierbar oder durch eine Annahmetaste annehmbar ist. Der Spieler kann somit selbst entscheiden, ob er das Risikospiel fortsetzen möchte oder nicht. Dabei kann die Annahmetaste die Risikotaste der Risiko-Spieleinrichtung selbst oder eine gesondert vorgesehene Taste sein.

[0020] Bevorzugt ist, daß ein Gewinn gegeben wird, der unterschiedliche Wertigkeiten und Wertarten aufweist. So können die in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Zusatzgewinne Punkte, Freispiele, Sonderspiele, Super-Sonderspiele, Geldgewinne oder Gewinne von Freiläufen, Spielzeit, Spieleinsätzen oder dergleichen sein.

[0021] Die Erfindung wird im folgenden anhand von Ausführungsbeispielen unter Bezugnahme auf die zugehörigen Zeichnungen näher beschrieben. Diese zeigen in

[0022] Fig. 1 eine Vorderansicht eines erfundungsgemäßen Unterhaltungsgerätes mit mehreren Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen und in

[0023] Fig. 2 eine andere Ausführungsform des Unterhaltungsgerätes nach Fig. 1.

[0024] Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des münzbetätigten, mit Mikroprozeßrechner gesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 sind scheibenförmig, jedoch kommen auch walzenförmige Umlaufkörper oder Klappkarten-Karusselle in Betracht. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit gehalten und in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

[0025] Im unteren Bereich des Spielgerätes befinden sich drei Tasten 7, jeweils eine für einen der Umlaufkörper 5, mit denen, je nach Art des Unterhaltungsgerätes, die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole des Umlaufkörpers 5 gehalten bzw. die Umlaufkörper 5 nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen, wobei das Guthaben durch Betätigung einer neben einem Münzeinwurfschlitz 10 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinheit liegenden Rückgabetaste 11 in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonderspiele wird in einer Sonderspiele-Anzeige 12 dargestellt. Weiterhin kann ein positives Spielergebnis im Erhalt einer bestimmten Anzahl von Punkten oder Freispiele bestehen, die in einer Punkte- oder Freispieleanzeige 13 dargestellt werden.

[0026] Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn kann üblicherweise tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der zusätzlich am Unterhaltungsgerät vorgesehenen Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen übertragen werden. Die an der Frontscheibe 3 angeordnete erste Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ist als Risiko-Spieleinrichtung 14 ausgebildet. Diese besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 15

zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigeelemente 16, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt sind. Das Risikieren eines in der Risikoleiter 15 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 16 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigenende Anzeigefeld 16 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 15 angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld 17 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 18 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinnes an Sonderspielen fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 12 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 dargestellt. In der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Punkte-Gewinne werden in einer Punkte-Anzeige 13 dargestellt.

[0027] Des weiteren ist im zentralen Bereich der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Spielgerätes eine Ausspieleinrichtung 19 als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung vorgesehen, die aus neun annähernd ellipsenförmig angeordneten, aufleuchtbaren Anzeigefeldern 20 besteht, die mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegt sind, die innerhalb eines vom Mikroprozeßrechner des Spielgerätes vorgegebenen Rahmens liegen. Diese Wertigkeiten repräsentieren unterschiedliche Anzahlen von gewonnenen Sonderspielen.

[0028] Weiterhin ist als weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ebenfalls im zentralen Bereich der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Unterhaltungsgerätes eine Jackpot-Einrichtung 21 ausgebildet, die in mehrere Anzeigefelder 22 unterteilt ist. Jedes dieser Anzeigefelder 22 repräsentiert beispielhaft eine maximale Anzahl von darin aufnehmbaren Gewinnwerten bzw. Gewinnsymbolen. Diese Anzahl erhöht sich von unten nach oben, wobei die Anzeigefelder 22 stufenweise aufschaltbar sind. In dieser Jackpot-Einrichtung 21 werden Nichtgewinne und/oder Gewinne aufgenommen und aufaddiert und in einer Jackpot-Ausspielung nach einem vorgegebenen Gewinnplan ausgespielt.

[0029] Oberhalb der Ausspieleinrichtung 19 befindet sich gemäß Fig. 1 eine Gewinnergebnisanzeige bzw. gemäß Fig. 2 eine Sonderspiele-Ergebnisanzeige 23, die in mehrere Anzeigefelder 24 mit jeweils einem Symbol 25 unterteilt ist. Diese Gewinnergebnisanzeige 23 kann, wie in Fig. 1 dargestellt ist, die Gewinnsymbole der Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 anzeigen, oder gemäß Fig. 2 auch Gewinnergebnisse aus einer oder jeder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, nämlich der Risiko-Spieleinrichtung 14, der Ausspieleinrichtung 19 und der Jackpot-Einrichtung 21.

[0030] Unterhalb der Ausspieleinrichtung 19 befindet sich eine Anzeigeeinrichtung 26. Diese besteht aus einer Mehrzahl von Anzeigefeldern 27, die jeweils ein bestimmtes Symbol 28 aufweisen. Jedes dieser Symbole 28 verändert oder hält einen Gewinn aus der Symbol-Spieleinrichtung 1 oder einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 14, 19, 21, der in der Gewinnergebnisanzeige 23 dargestellt ist, oder wandelt beispielsweise eine bereits erzielte Anzahl von Sonderspielen in höherwertige Sonderspiele, nämlich Super-Sonderspiele oder High-Sonderspiele, wie aus Fig. 2 zu erkennen ist, um. Durch Betätigung einer der Anzeigeeinrichtung 26 zugeordneten Taste 29 durch den Spieler erfolgt die vom Mikroprozeßrechner des Unterhaltungsgerätes zufalls gesteuerte Ausspielung der bereits erzielten Gewinne nach den in der Anzeigeeinrichtung 26 angezeigten Wertigkeiten, die den bereits erreichten Gewinn halten oder vergrößern oder verkleinern oder verlorengehen lassen oder eine bereits erreichte Anzahl von Sonderspielen in höherwertige Sonderspiele umwandeln.

[0031] Erfolgt eine Ausspielung eines bereits erreichten

Gewinns in der Risiko-Spieleinrichtung 14, beispielsweise in Teilschritten, so kann der Spieler an jeder beliebigen Stufe der Risikoleiter 15 bestimmen, ob er den nun in der Risiko-Spieleinrichtung 14 erzielten Gewinn annehmen oder weiterriskieren will, sofern er nicht den eingesetzten Gewinn verloren hat. Dies geschieht durch Betätigung der Annahmetaste 30, die neben der Risikotaste 18 an der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Unterhaltungsgerätes angeordnet ist.

Patentansprüche

1. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern nach deren Stillsetzung eine einen über Gewinn oder Verlust angebende Symbolkombination anzeigt, wenigstens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar oder kumulierbar ist, und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, gekennzeichnet durch eine mehrere mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegte Symbolfelder (27) umfassende Anzeigeeinrichtung (26) der eine Betätigungsstaste (7, 18, 29) zugeordnet ist.
2. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Symbole (28) der mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegten Symbolfelder (27) Zahlen, Buchstaben oder graphische Elemente sind.
3. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die der Anzeigeeinrichtung (26) zugeordnete Taste eine der zu den Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder eine zu der wenigstens einen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) gehörige Taste (7, 18) ist.
4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die der Anzeigeeinrichtung (26) zugeordnete Taste eine gesonderte Taste (29) zur Ausspielung der von der Anzeigeeinrichtung (26) umfaßten Symbole (28) unterschiedlicher Wertigkeiten ist.
5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) eine gesonderte Gewinnergebnisanzeige (23) zugeordnet ist.
6. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß ein Gewinn in einem der Anzeigefelder (16, 20, 22) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung darstellbar (14, 19, 21) ist.
7. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine Risiko-Spieleinrichtung (14), eine Ausspieleinrichtung (19) oder eine Jackpot-Einrichtung (21) ist.
8. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 7, dadurch gekennzeichnet, daß der Risiko-Spieleinrichtung (14) eine Annahmetaste (18, 30) für einen in dieser erreichten Gewinn zugeordnet ist.
9. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 8, dadurch gekennzeichnet, daß die Annahmetaste (30) eine gesondert vorgesehene Taste oder die Risikotaste (18) der Risikospieleinrichtung (14) ist.
10. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Symbole der mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegten Symbol-

felder (27) der Anzeigeeinrichtung (26) Sonderspiele erhöhende, haltende, mindernde oder höherwertige Sonderspielsymbole sind.

11. Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern nach deren Stillsetzung eine einen über Gewinn oder Verlust angebende Symbolkombination anzeigt, wenigstens einer aus mehreren gewinnindividuellen 10 Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar oder kumulierbar ist, und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablauf- 15 steuerung,

dadurch gekennzeichnet, daß ein in der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichter Gewinn nach Stillsetzung der Umlaufkörper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) 20 oder nach der Darstellung in einer Gewinnergebnisanzeige (23) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) durch eine den erreichten Gewinn gegebenenfalls verändernden Anzeigeeinrichtung (26) zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren wird. 25

12. Verfahren nach dem Oberbegriff des Anspruches 11, wobei die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung jeweils mit einer unterschiedlichen Anzahl von Sonderspielen belegt sind, dadurch gekennzeichnet, daß eine in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichte Anzahl von Sonderspielen bei Spielende durch eine Anzeigeeinrichtung (26) 30 zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder in eine Anzahl höherwertiger Sonderspiele umgewandelt wird. 35

13. Verfahren nach Anspruch 11 oder 12, dadurch gekennzeichnet, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichte Gewinn in mehreren Teilschritten vergrößert, gehalten, verkleinert und/oder verloren werden 40 kann.

14. Verfahren nach einem der Ansprüche 11 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß mittels der Anzeigeeinrichtung (26) jeweils eine bestimmte Veränderung oder ein Halten des erreichten Gewinns in Aussicht gestellt 45 wird.

15. Verfahren nach einem der Ansprüche 11 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß ein in einer als Risiko-Spieleinrichtung (14) ausgebildeten Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichter Gewinn in jeder Stufe der Risiko-Spieleinrichtung (14) durch Betätigung der der Anzeigeeinrichtung (26) zugeordneten Taste (29) Vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren werden kann. 50

16. Verfahren nach Anspruch 15, dadurch gekennzeichnet, daß der in einer Stufe der Risiko-Spieleinrichtung (14) erreichte Gewinn weiterriskierbar oder durch eine Annahmetaste (18, 30) annehmbar ist. 55

17. Verfahren nach einem der Ansprüche 11 bis 16, dadurch gekennzeichnet, daß die in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichten Gewinne Punkte, Freispiele, Sonderspiele, Super-Sonderspiele, Geldgewinne oder Gewinne von Freiläufen, Spielzeit, Spieleinsätzen oder dergleichen sind. 60

- Leerseite -

THIS PAGE BLANK (USPTO)

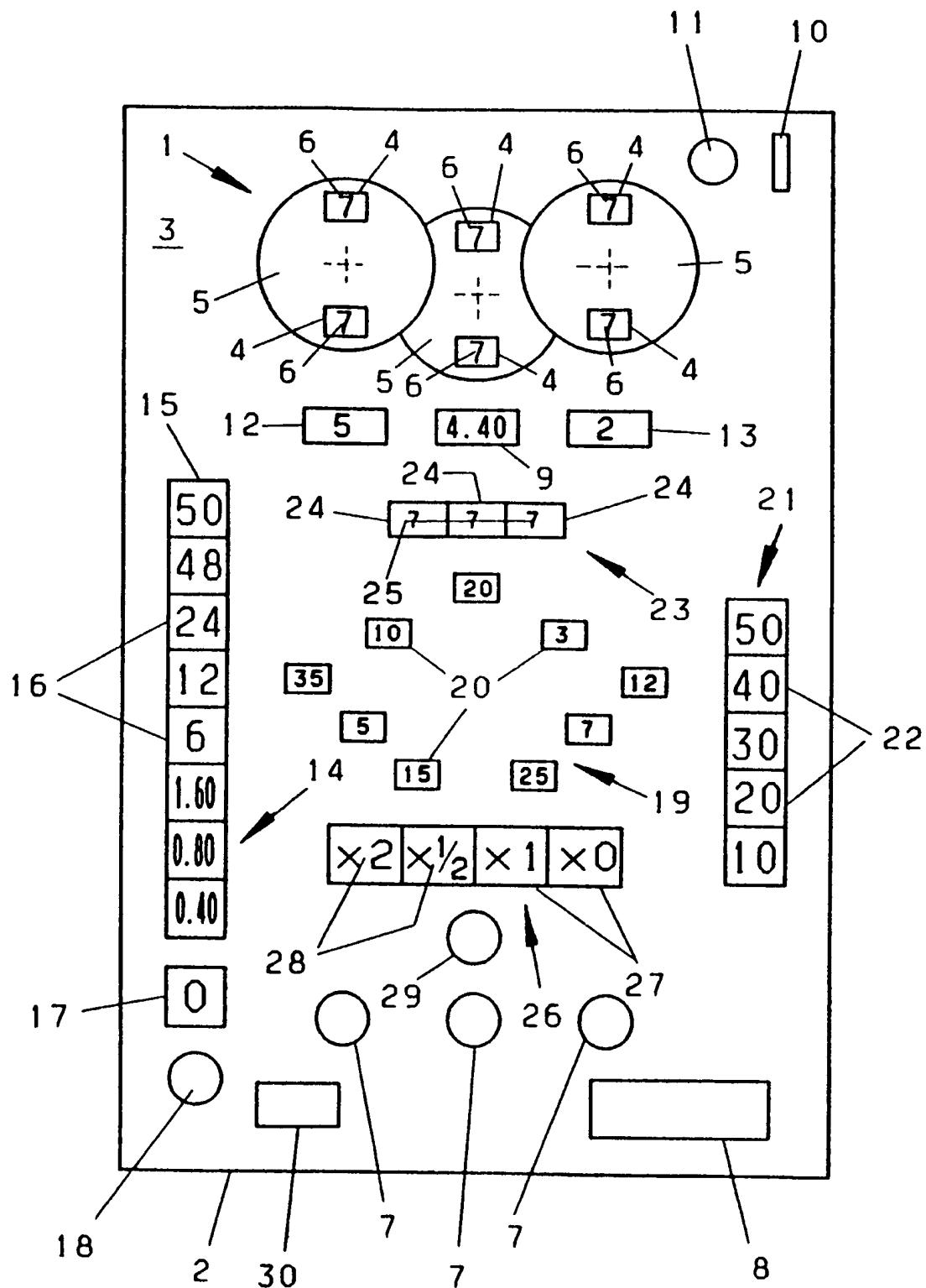


Fig. 1

BEST AVAILABLE COPY

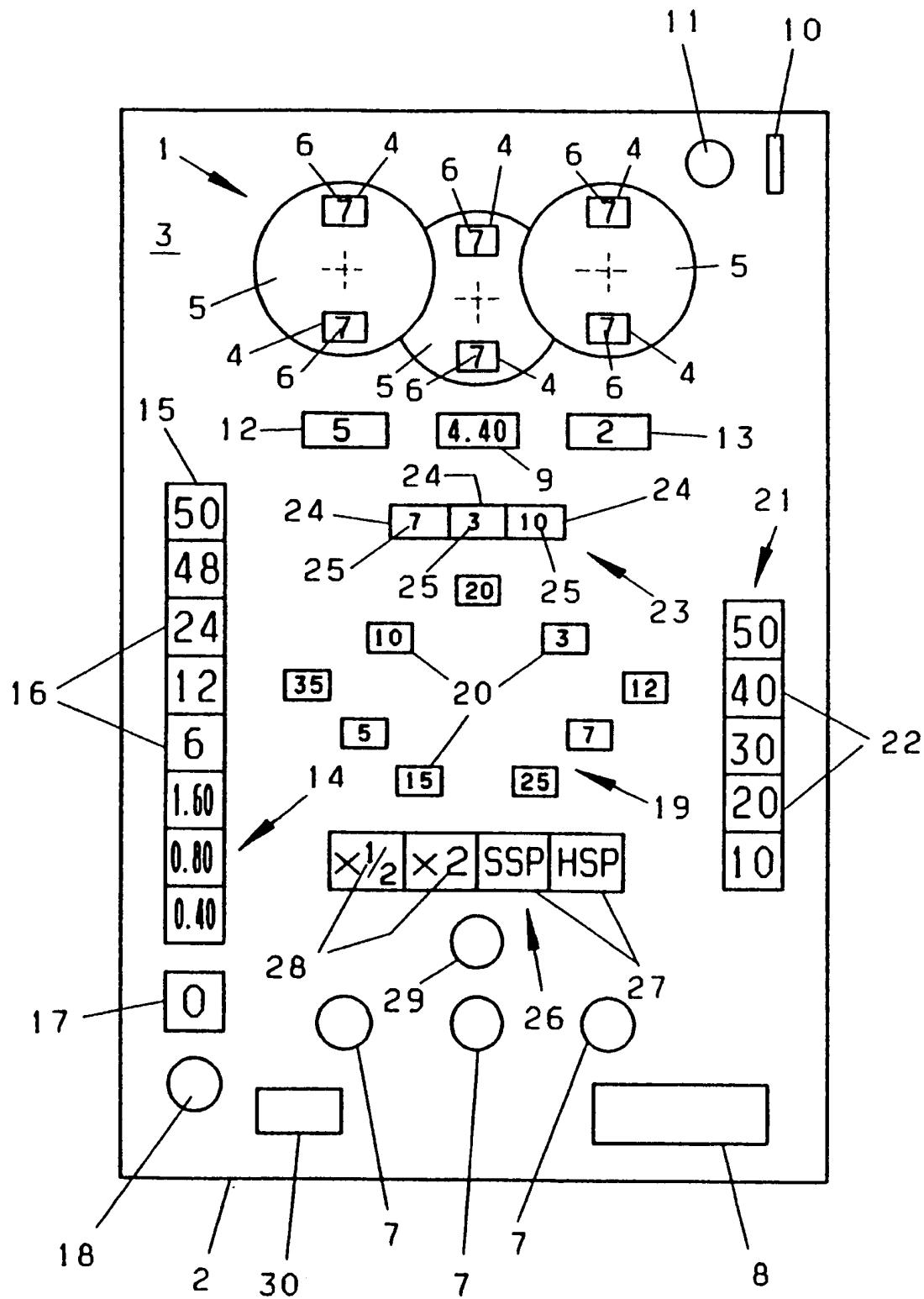


Fig. 2